Commodoriani

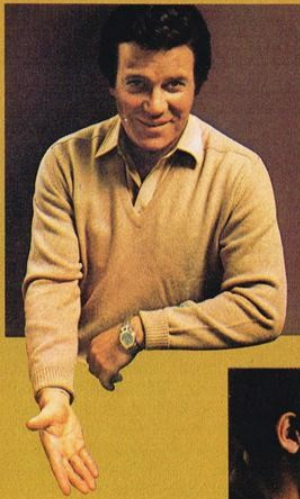
NUMERO 11

GENNAIO-FEBBRAIO 2024

turrican

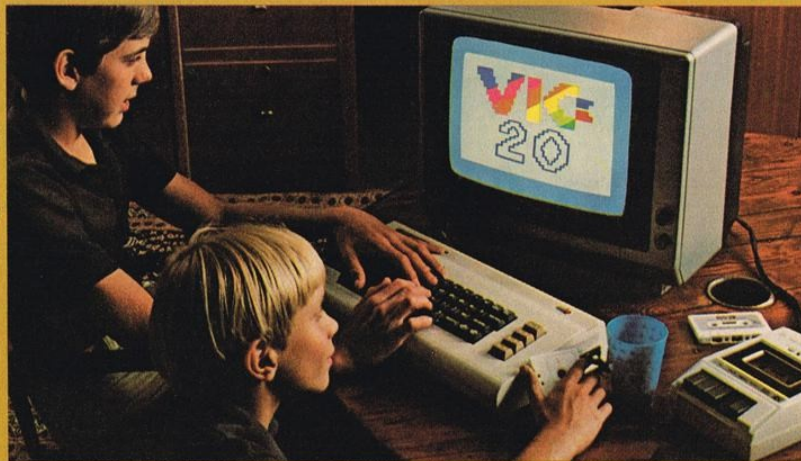
HALIL URAL 2006

News	CP64: una nuova console Commodore!
Recensione	Turrican [C64]
Recensione	Hunter [Amiga]
New Games	Ami-H.E.R.O. e Final Fight Enhanced [Amiga]
Interview	Alessandro Volpato

PUBBLICITA'

WHY BUY JUST A VIDEO GAME?

"FOR UNDER $300 GET THE COMMODORE VIC-20,™ THE WONDER COMPUTER OF THE 1980s."

—William Shatner

"An investment that grows with your family needs."

For about the cost of a video game, you can own the Commodore VIC-20,™ a full-fledged color computer that's so easy to use even a child can be computing in minutes.

Sure it plays the great games kids love. But the VIC-20 can also improve learning skills. In fact, it uses the same computer language taught in school on the Commodore PET®. So students learning on the PET, in class, can practice computing at home on the VIC.

Unlike video game machines, the VIC-20 has many practical applications, such as financial planning and word processing. And the VIC-20 is never out of date. Because, unlike video machines, it's completely expandable. With low priced accessories, including a tape recorder and disk drive, to store and retrieve information, printer and our exciting new VICMODEM™—which lets you communicate with outside information sources.

The wonder computer of the 1980s—VIC-20 from Commodore. Under $300. At your Commodore dealer and selected stores.

GORF

OMEGA RACE

MATH TUTOR

VIC-20 VS. THE VIDEO GAMES

Product Features	VIC-20	Atari VCS®	Mattel Intellivision®
Under $300	YES	YES	YES
Plays Cartridge Games	YES	YES	YES
A Real Computer	YES	NO	NO
Full-Size Computer Keyboard	YES	NO	NO
Basic Computing Language Built-In	YES	NO	NO
Expandable Memory Capability	YES	NO	NO
Self-Teaching Programming Manual	YES	NO	NO
Works With Printer	YES	NO	NO
Also Works With Disks and Cassettes	YES	NO	NO

Commodore Computer Systems — VIC-DI
681 Moore Rd., King of Prussia, PA 19406
Canadian Residents: Commodore Computer Systems
3370 Pharmacy Avenue, Agincourt, Ontario, Canada, M1W 2K4
Please send me more information on the VIC-20.
Name ____
Address ____
City ____ State ____ Zip ____
Phone ____

da www.commodore.ca

V 1.0

EDITORIALE

Bentornati amici Commodoriani,

permettetemi innanzi tutto di ringraziare Halil Ural, alias “mrdream”, per l’artwork che potete ammirare in copertina e che raffigura in maniera davvero efficace Turrican, un eroe che è rimasto nei cuori di chiunque abbia posseduto un C64 o un Amiga. Non posso che consigliarvi caldamente di fare un salto sulla pagina di mrdream per poter ammirare altre sue opere (www.artstation.com/mrdream)!!!

Immagino abbiate già intuito che, in questo numero, andremo a parlare proprio del capolavoro realizzato da Manfred Trenz su C64 (e, di riflesso, anche su Amiga).
Per quanto riguarda il mondo 16 bit recuperiamo invece Hunter, un titolo davvero innovativo e, troppo spesso, colpevolmente ignorato dagli storici del videogame.
Largo poi, oltre alle classiche news del mondo Commodore, anche ad un paio di recenti homebrew (Final Fight Enhanced e Ami-HERO) molto affascinanti in quanto ciascuno di loro cerca di rimediare a due diverse mancanze del catalogo ludico di questa macchina: Final Fight infatti venne già convertito nel 1991 ma con risultati molto distanti dal coin-op originale, mentre HERO, ottimo titolo per Atari 2600 (e tante altre piattaforme), non vide mai la luce su Amiga.
Troviamo poi un’interessante intervista ad Alessandro Volpato, game designer di Commodore Sinapsy, per capire più nel dettaglio cosa significhi oggi “creare videogiochi” in Italia.

A questo punto non mi resta che augurarvi… buona lettura.

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli “storici” delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l’eliminazione di tutti i voti inferiori o uguali a 3.
Ritengo inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento cercherà quindi di capire se tale voto medio “popolare” risulti troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l’origine, non disdegnando anche la possibilità di assegnare

Commodoriani SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10.

Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che, altrimenti, risulterebbe troppo freddo e distaccato.

NOTE

Tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.
Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

CP64: UNA NUOVA CONSOLE COMMODRE IN SVILUPPO!!!

La bomba è stata lanciata direttamente dal CEO di Commodore Industries, Luigi Simonetti, durante una intervista con i ragazzi di Everyeye.it a metà gennaio (e che potete trovare qui): l'azienda sta lavorando infatti per tornare nei negozi con una nuova soluzione hardware e software a marchio C= che potremmo descrivere come una console portatile, per quanto questa sia una definizione molto riduttiva, come vedremo tra poco.

Per la verità la notizia circolava da tempo nei corridoi Commodore, ma non ci era possibile anticipare nulla per ovvi motivi di riservatezza.
Ora possiamo finalmente rivelarvi che la CP64 (questo il suo nome) è ben più di un'idea o un sogno distante ma, anzi, è molto più reale di quello che potreste pensare, tanto che già circolano i primi prototipi funzionanti negli uffici dell'azienda!

Come detto poco sopra, però, inserire questo prodotto nel mondo delle semplici console portatili sarebbe riduttivo.
Infatti è molto più corretto immaginare CP64 come un mini PC utilizzabile in movimento: di base il sistema operativo della macchina sarà Windows e le capacità hardware interne permetteranno di utilizzare sia videogame PC (anche di una certa complessità), sia di operare come un vero e proprio computer, magari collegando il tutto ad un monitor, un mouse e una tastiera esterna.

Ovviamente CP64 disporrà di tutte le risorse necessarie per offrire del sano retrogaming, ma è chiaro che questa si proporrà come una delle tante possibili applicazioni disponibili, a differenza di molte altre console progettate solo ed esclusivamente per quel genere di mercato.

Non mancate di scaricare e leggere i prossimi numeri di Commodoriani per avere aggiornamenti riguardo al progetto CP64! ■

ARRIVA STARCADE

Come accennato nella precedente news, in Commodore si sta lavorando anche lato software su più fronti, uno dei quali è oramai prossimo al rilascio. Stiamo parlando di Starcade, lo store digitale di proprietà dell'azienda nel quale sarà possibile acquistare e scaricare giochi vecchi e nuovi, ma offrendo uno stile e un catalogo ben diverso rispetto a quanto già disponibile sul mercato.

Non crediamo di sbagliare anticipandovi che lo Starcade verrà con ogni probabilità integrato nativamente proprio all'interno del furturo CP64. ■

Veloce aggiornamento per Let's Go Grisù, il videogioco mobile che vi abbiamo presentato nello scorso numero, tratto dalle nuove avventure del simpatico draghetto pompiere in onda su Rai Yoyo.

È infatti uscita la versione definitiva di questo programma, pensato per tutti i bambini che desiderano giocare e imparare con il loro amico Grisù.

La versione completa di Let's Go Grisù è già disponibile su Google Play/Android al prezzo di 2,99 Euro. ■

SCHEDA
Pubblicato da
Rainbow Arts
Sviluppato da
Manfred Trenz
Anno di pubblicazione
1990
Piattaforma
C64

Il Commodore 64 e i giochi di genere shoot'em up furono senza dubbio un connubio riuscito: infatti il classico spara e fuggi sul computer di casa Commodore trovò un terreno fertile su cui attecchire, tant'è che uscirono decine di titoli spara e fuggi davvero molto validi su questo sistema.
Tra questa miriade di titoli, uno tra i pochi ad essere sempre ricordato come uno dei migliori giochi del genere su C64 fu un certo Katakis.

Bene, Katakis venne realizzato da Manfred Trenz, programmatore tedesco che lo realizzò copiando palesemente R-Type, al punto che venne costretto a ritirare il gioco dagli scaffali ma, tanto era buono il suo lavoro, venne anche incaricato di programmare la vera conversione dell'originale su C64.
Il buon Manfred, però, non ere nuovo a situazioni del genere dato che l'anno precedente aveva partecipato anche alla realizzazione di Great Giana Sister, un clone di Mario per il piccolo Commodore che fece arrabbiare non poco Nintendo.
Così, dopo due titoli non esattamente originali ed una conversione ufficiale, Trenz decise di fondere i due generi sui quali aveva lavorato, programmando un gioco che unisse la velocità degli sparatutto con la dinamicità dei giochi di piattaforme.

Grafica efficace, pulita e fluida. Un piccolo gioiello ancora oggi.

Nelle intenzioni del programmatore c'era poi la volontà di ricreare l'esperienza di un cabinato arcade su un semplice C64 grazie alla presenza di enormi nemici, tantissime armi e una varietà di scenari ben definiti e dalle dimensioni molto generose, aspirazioni certo non piccole se confrontate alle capacità dell'8 bit Commodore.

Evidentemente quelle che per altri erano limitazioni, furono uno stimolo per Trenz dato

Consueta immagine per il loading screen del gioco.

che, nel 1990, diede alla luce Turrican, un gioco che sembrava dimenticarsi totalmente della macchina sulla quale girava da quanto era… maestoso!
Già, molti magari lo avranno giocato su Amiga o lo ricordano legato ad altri hardware (Atari ST, Amstrad CPC o ZX Spectrum), ma è giusto sottolineare che il "vero" Turrican fu proprio quello per Commodore 64.
Il perché è presto detto: per quanto buone furono le altre versioni, quella per C64 fu, semplicemente, impressionante!
Alla fine del caricamento, infatti, il giocatore si trovava davanti ad un titolo che poteva vantare uno scrolling multi direzionale fluido e veloce, zeppo di schermate dettagliate ed animazioni convincenti.
Abbattere le ondate di nemici con la varietà di armi messe a disposizione del protagonista era una libidine, un divertimento che culminava poi nelle boss fight caratterizzate da avversari effettivamente giganteschi, proprio come nei più classici arcade in voga all'epoca.
Tutti questi elementi erano poi sparsi con intelligenza grazie ad un ottimo level design che comprendeva cinque mondi, suddivisi in tredici livelli per un totale di ben mille e trecento schermate.
Dimensioni e varietà di queste proporzioni difficilmente si erano viste nei titoli approdati sul "biscottone" fino a quel momento.
A tutto ciò bisogna poi aggiungere una colonna sonora fantastica, firmata da Chris Huelsbeck, musicista che aveva già collaborato con Trenz per i suoi tre giochi precedenti, e degli effetti sonori puliti e perfettamente in sintonia con il gioco.
Come facilmente prevedibile tutto questo ben di Dio richiedeva un multiload che, soprattutto su cassetta, spezzettava un po' troppo l'azione, ma possiamo tranquillamente considerarlo come un "male necessario" per ottenere un prodotto di tale qualità, posto che poi il giocatore dell'epoca era anche abbastanza abituato (qualcuno

Vedere un pugno del genere poco dopo l'inizio del gioco era davvero un colpo spaccamascella! Manfred Trenz ci voleva stupire immediatamente... e non si fermò a quello!

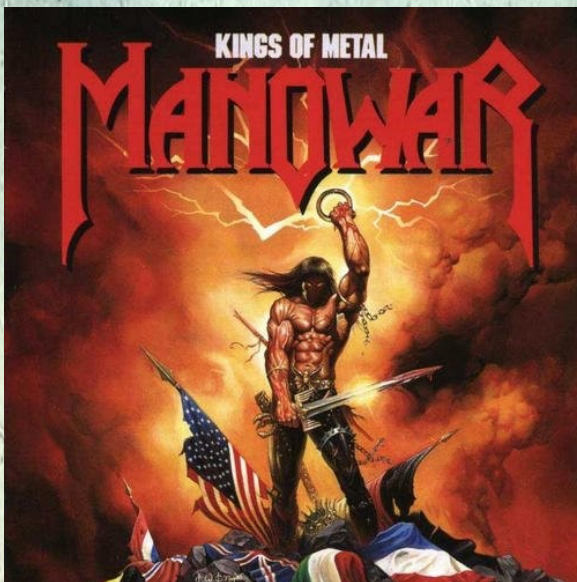
Il "laserone orientabile"... Chi ha giocato Turrican lo ricorda al pari delle "barriere energetiche" o della "super trottola distruggi tutto"!
I nomi delle armi, ovviamente, sono quelli che gli diedi io all'epoca e potrebbero non corrispondere a quelli che usavate voi ed i vostri amici! :D

Nella confezione originale era presente anche questo poster, una vera e propria mappa dei cinque mondi che componevano il gioco.

direbbe “rassegnato”) a questo genere di interruzioni dettate dai caricamenti dei livelli.

Dopo tutto quello che ho detto finora parrà scontato, ma è giusto ricordare che Zzap!

Quello che si dice "un pesce fuor d'acqua"!

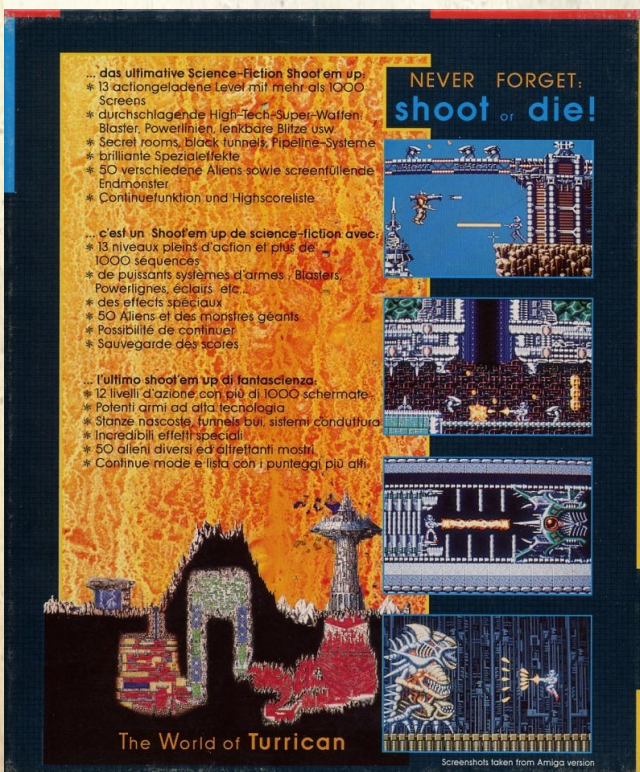
assegnò al titolo una meritatissima “Medaglia d'Oro”, accompagnata da commenti entusiasti dei redattori che sottolinearono in particolare la capacità di Trenz di spremere il piccolo C64 in maniera inimmaginabile.
Non sorprende nemmeno il voto finale, pari a 98%, che rimane uno dei più alti che la rivista abbia mai assegnato ad un titolo per Commodore 64 nel corso della propria vita editoriale qui in Italia.
Più tiepido invece il voto assegnato dalla stessa redazione alla versione Amiga su The Games Machines appena due mesi dopo: che si attestò su un (comunque molto positivo) 92%: pur riconoscendo l’ottima conversione realizzata, infatti, pesò un po’ sul giudizio il fatto che tutto ciò che si vedeva a schermo

Per l'immagine del "loading screen" Trenz si ispirò alla copertina dell'album Kings of Metal dei Manowar, cover che potete ammirare qui sopra, direttamente messa a confronto con la schermata di caricamento, questa volta per Amiga.

risultava più "ordinario" sui 16 bit, facendo perdere al titolo quella sensazione di spingere l'hardware quasi oltre i propri limiti. E ora è giunto il momento di proporvi qualche curiosità su Turrican:

- il personaggio principale inizialmente avrebbe dovuto essere molto più "sottile". Il feedback che il team ricevette da un socio dell'azienda riguardo al suo aspetto, avvenuto proprio durante uno degli ultimi test prima del rilascio, non fu però positivo perché lo sprite venne accusato di essere "troppo femminile", con buona pace di Metroid e di quello che ci aveva insegnato circa il potenziale di avere un protagonista del gentil sesso.

Trenz decise così, quasi all'ultimo, di seguire quell'indicazione e ridisegnò lo sprite principale rendendolo decisamente più massiccio in tutte le versioni. Se vi state chiedendo come fosse quello originale... beh, per errore una foto di quella particolare versione è comunque finita sul retro della confezione Amiga del gioco (realizzata di pari passo a quella per C64 e seguita dallo stesso Trenz). Date un occhio alla foto in questa pagina per notare la differenza.

- Il successo fu tale da far arrivare

Il retro della confezione Amiga... diamo un occhiata più da vicino alla prima foto ingrandendola qui sotto per scoprire come avrebbe dovuto essere il protagonista di Turrican. Un po' troppo magrolino, non trovate?

La versione Amiga: ottima conversione, ma il gioco era tutto un pochino più "ordinario" su un computer 16 bit.

Anche qui potete notare la bellissima grafica Amiga... se vi sembra molto simile al C64 è solo per merito dell'ottima versione 8 bit!

Turrican anche su Megadrive, PC-Engine, Game Boy

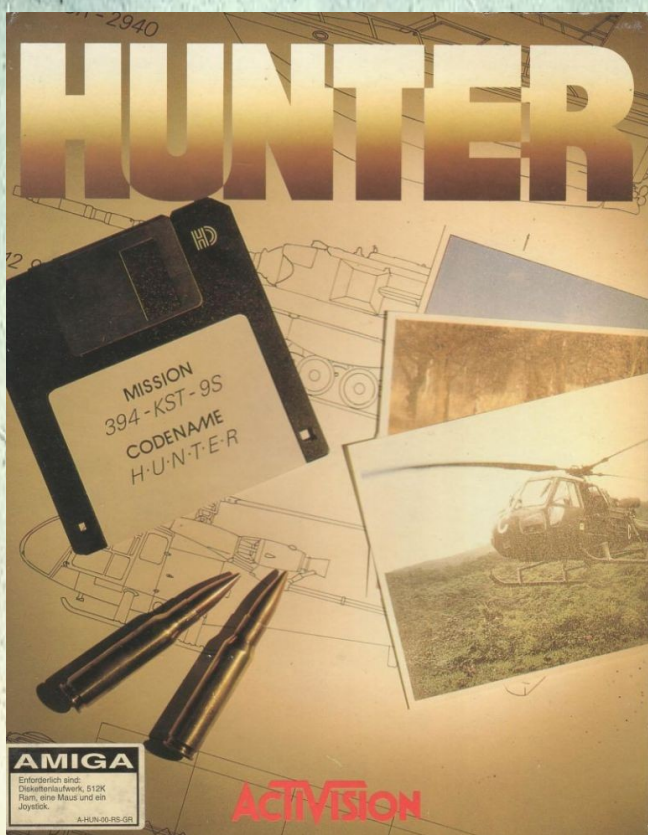
- Il gioco nel 1993 venne convertito anche su NES con il titolo di Super Turrican e, per quanto la conversione venne supervisionata dallo stesso Trenz, il gioco subì profonde modifiche rispetto all'originale.
- Tra le fonti di ispirazione alle quali Trenz ha attinto per realizzare questo gioco, il programmatore ha dichiarato che la principale è stata l'arcade Psycho Nics Oscar, specie per quanto riguarda la presenza di un protagonista super corazzato che salta e spara.
- Vi siete mai chiesti come nacque il titolo di questo gioco? Beh, tenetevi forte. Trenz ebbe l'ispirazione leggendo il cognome di un italiano presente nell'elenco telefonico di Düsseldorf: Turricano.

Sapendo questo oggi ringraziamo il cielo che non uscì qualche altro cognome italico in quella occasione, altrimenti oggi staremmo parlando di un gioco dal titolo Esposit o Palumb… e non sarebbe stata proprio la stessa cosa. ■

Massimiliano Conte

Ecco a voi il coin-op che ha ispirato Turrican: Psycho Nics Oscar.

289 VOTI

La media voti degli utenti Lemon64 si ferma a 8.8, un giudizio che in tutta sincerità mi sembra severo per Turrican.
Per quanto la mia media ponderata non includa tre folli che hanno osato dare 3 (TRE!!!) al gioco, considera purtroppo altri tre "personaggi" che hanno dato 4, e ben dieci 5: insufficienze che pesano sul voto finale. Siccome però un numero non spiega nulla, mi sono preso la briga di analizzare i motivi addotti per giustificare tali bocciature, che sono: "la versione Amiga è meglio" e "manca la musica in game".
Di fronte a tali argomentazioni, consentitemi di dirlo senza filtri, ho la prova che certe persone all'epoca non hanno meritato di possedere un C64 perché incapaci di capire quali fossero i "gioielli" che metteva a loro disposizione. Dispiace ancor di più per tutti coloro i quali, invece, quei gioielli li avrebbero saputi apprezzare ma, per mille ragioni, non hanno avuto un C64 nella loro cameretta in quel periodo.
Per onestà intellettuale il voto calcolato su Turrican per C64 senza questa gente sarebbe stato 9.0… molto più onesto e vicino al valore di questo capolavoro.

SCHEDA
Pubblicato da
Mirrorsoft Ltd.
Sviluppato da
Cinemaware Corp.
Anno di pubblicazione
1990
Piattaforma
AMIGA

Ci sono titoli che abbiamo giocato e che, senza che lo sapessimo, ci hanno mostrato con largo anticipo una fetta di futuro videoludico.
Che io ricordi non è successo spesso nella mia carriera di giocatore ma Hunter, pubblicato da Activision nel 1991, fu uno di quei rari casi in cui il nostro Amiga divenne come la DeLorean di Ritorno al Futuro e ci fece pregustare cosa sarebbe potuto diventare un videogioco nel giro di dieci o venti anni!
Se oggi infatti il "sandbox tridimensionale" è, a tutti gli effetti, un genere consolidato e il cui papà viene spesso indicato in quel GTA III per PS2 uscito nel 2001, allora non possiamo non descrivere questo Hunter come il nonno di questo genere!
Ma entriamo più nello specifico per chiarire quanto detto.

Nei panni di un agente speciale ci si doveva orientare in un mondo tridimensionale estremamente vasto per l'epoca, nel quale potevamo muoverci liberamente per compiere le missioni che ci venivano assegnate. Per farlo potevamo utilizzare qualsiasi tipo di veicolo: jeep, elicotteri, motoscafi, carri armati, barche a vela o biciclette.
Era previsto il combattimento con i nemici, ma anche la possibilità di corromperli o chiedere informazioni ai civili per ottenere le coordinate utili a portare a termine la missione. Gli edifici erano tutti visitabili e vi si potevano trovare armi o oggetti utili da raccogliere.
C'erano poi gli animali che popolavano i cieli e le campagne del mondo simulato che spesso divenivano innocenti vittime delle nostre scorribande.

Il vostro quartier generale segreto.. talmente ben nascosto da avere un enorme cartello con scritto HQ in bella vista!

“Ma dove vaiiiii, soldato in biciclettaaaaaaa!”

In questa missione avevamo tredici ore per distruggere un deposito di carburante e tornare alla base.

Il tutto era definito da una grafica poligonale che oggi risulta rozza e animata in maniera legnosa, ma incredibile ed eccitante per gli standard dell'epoca.
Già solo l'idea di poter raggiungere gli obbiettivi della missione in tanti modi diversi, all'interno di un mondo "vivo" e liberamente esplorabile era un concetto totalmente rivoluzionario... figuratevi poterlo fare in un ambiente tridimensionale!
Da segnalare che il titolo prevedeva anche varie modalità di gioco, dettaglio che lo rendeva altamente rigiocabile e che vi riporto qui di seguito:
- HUNTER era la prima modalità disponibile, una vera e propria campagna nella quale lo scopo finale era quello di eliminare un generale nemico.
- MISSIONS vi metteva di fronte ad una serie di missioni più brevi caratterizzate da una difficoltà crescente, tanto che nell’ultima si doveva distruggere addirittura il quartier generale nemico.
- ACTION vi poneva infine di fronte ad una singola missione su larga scala nella quale dovevate eliminare un certo numero di obbiettivi nemici entro un tempo limite.

Insomma, di modalità ce n'erano per tutti i gusti ed innegabilmente se si entrava nel mood del gioco si potevano passare ore di divertimento assoluto.

Bisogna inoltre sottolineare un ulteriore dettaglio che oggi appare scontato, ma che all’epoca non lo era affatto: la scelta di mostrare il protagonista in terza persona!
Era infatti raro, per l’epoca, avere una inquadratura esterna del personaggio in un videogioco tridimensionale. Questa, forse ancora più della “sfumatura” open world, risulta essere la novità che “rompeva” con gli altri giochi che circondavano Hunter sugli scaffali. Vedere il proprio eroe fare tutte

Il funzionale inventario del nostro eroe, le cui capienti tasche riuscivano a contenere, bazooka, missili SAM e bombe da 100 libbre. Impallidisci, Guybrush Threepwood!

Ecco a voi l'interno di un edificio.
Non fate gli ironici sullo scarno mobilio: per l'epoca già entrare in tutte le strutture che vedevate era "tanta roba"!

Per veloci spostamenti l'elicottero era il mezzo migliore... ma occhio ai missili nemici.

La mappa in sovraimpressione aiutava ad orientarsi e permetteva di ammirarne la vastità del mondo di gioco. Notate inoltre che l'HUD riportava sempre le coordinate nelle quali vi trovate in quel momento.

quelle cose "da fuori" sarebbe presto diventato la norma anche nei mondi tridimensionali, ma allora il pubblico era senza dubbio molto più abituato ad un punto di vista in prima persona quando sullo schermo comparivano dei poligoni.

Aggiungiamo quindi anche questo agli aspetti "rivoluzionari" di Hunter, un videogioco che, nonostante tutto, non riuscì a ritagliarsi lo spazio che avrebbe meritato nella memoria di molti Commodoriani.
Magari all'epoca questo titolo passò un po' sottotraccia proprio per questa sua impostazione tanto innovativa quanto spiazzante, ma probabilmente qui da noi la sua colpa maggiore fu quella di non essere stato tradotto nella nostra lingua, una condizione che, in quel periodo, rappresentava una barriera ostica da scalare per molti giovani videogiocatori.

Ideatore e realizzatore di questo titolo fu Paul Holmes, che con Hunter realizzò il gioco della vita. Successivamente collaborò a molti altri titoli, ma senza lasciare il segno o avere un ruolo di spicco nella loro realizzazione.
Ben diverso il discorso per il comparto audio, affidato invece a Martin Walker, creatore di un numero incredibile di colonne sonore per videogiochi a 8 e 16 bit, tra le quali ricordiamo quelle di Armalyte, Thunderhawk, Speedball 2 o gli effetti sonori di First Samurai.

Detto questo mi permetto già di sbilanciarmi sulla valutazione che trovate qui sotto: se non avete mai fatto una partita ad Hunter, è il momento di colmare, anche tramite emulatore, questa grave lacuna.
Scoprirete un programma avanti di dieci anni rispetto alla sua data di lancio e scusatemi se per voi non è abbastanza! ■

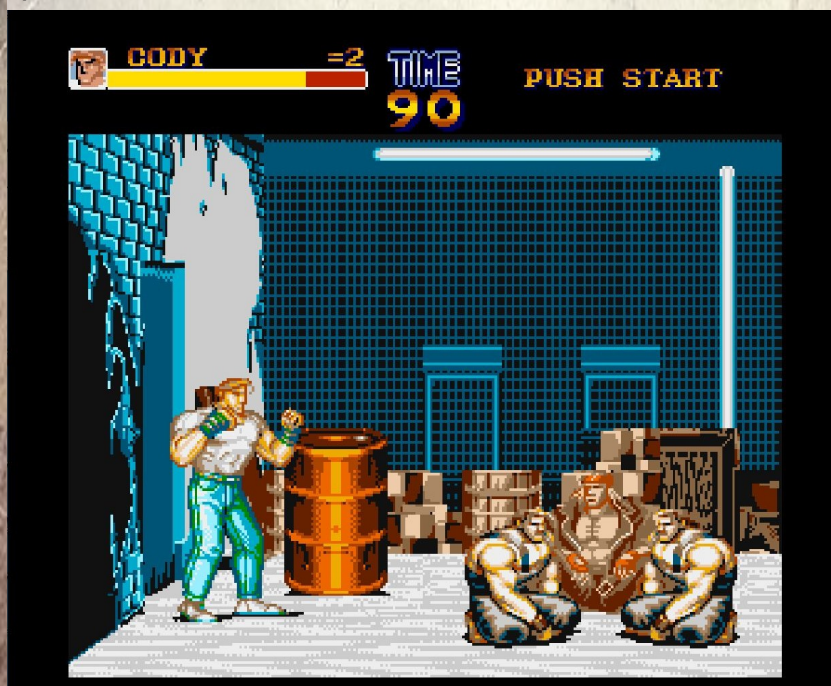
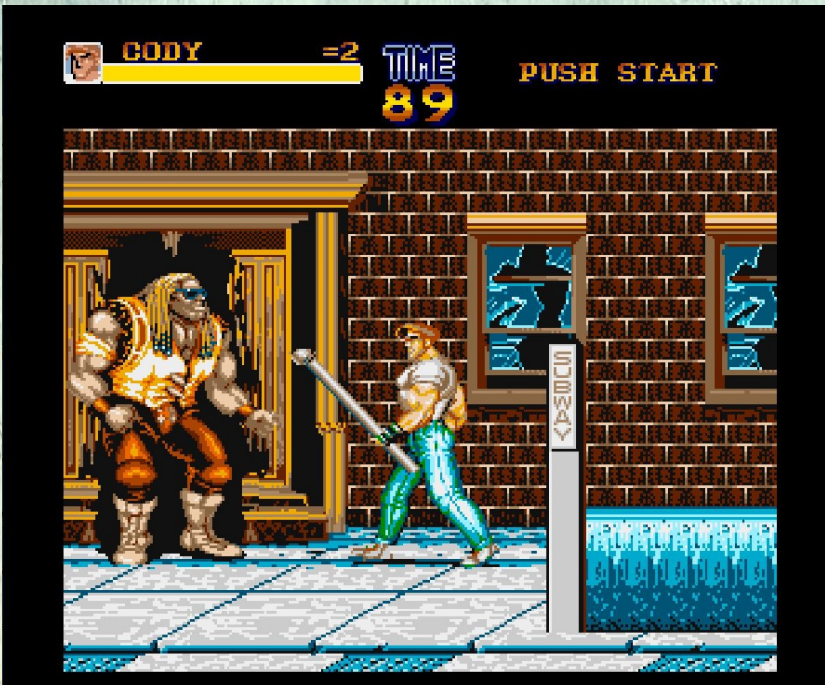
Massimiliano Conte

168 VOTI

Il numero di votanti non è altissimo, specie se confrontato con i titoli Amiga più amati, ma in tutta onestà non è nemmeno così basso come mi sarei aspettato, segno che probabilmente all'estero il buon vecchio Hunter viene ricordato un pochino più che da noi qui in Italia. Anche il voto assegnato, che si attesta su un buonissimo 8.5, è abbastanza in linea con il suo valore.
Se è vero infatti che questo gioco ha saputo offrire un'enorme ventata di freschezza con il suo gameplay aperto, è anche vero che non sempre il controllo del protagonista si rivelava impeccabile e che, specie in alcuni momenti piuttosto concitati, non era proprio facilissimo colpire i nemici.
Al netto di queste piccole legnosità rimane comunque un titolo che dovreste provare, specie ora che un po' di inglese a schermo non dovrebbe essere più un ostacolo per noi Commodoriani... vero???

Tra i maggiori crucci dei Commodoriani amighisti sicuramente c'è il pessimo trattamento riservato alle conversioni di molti coin-op di successo dell'epoca.
Purtroppo a causa di un insieme di componenti come tempi di sviluppo ristretti, limitata disponibilità del materiale originale e, in alcuni casi, anche scarsa capacità dei programmatori coinvolti, troppo spesso i titoli che tanto amavamo giocare in sala giochi venivano trasformati in tristi surrogati dove non solo dovevamo sopportare un (inevitabile) downgrade grafico, ma anche una giocabilità tristemente alterata.

Se avete giocato molto alla conversione US Gold, vi ricorderete anche che non c'era alcun bidone da distruggere nel gioco, elemento invece recuperato in questa versione Enhanced.

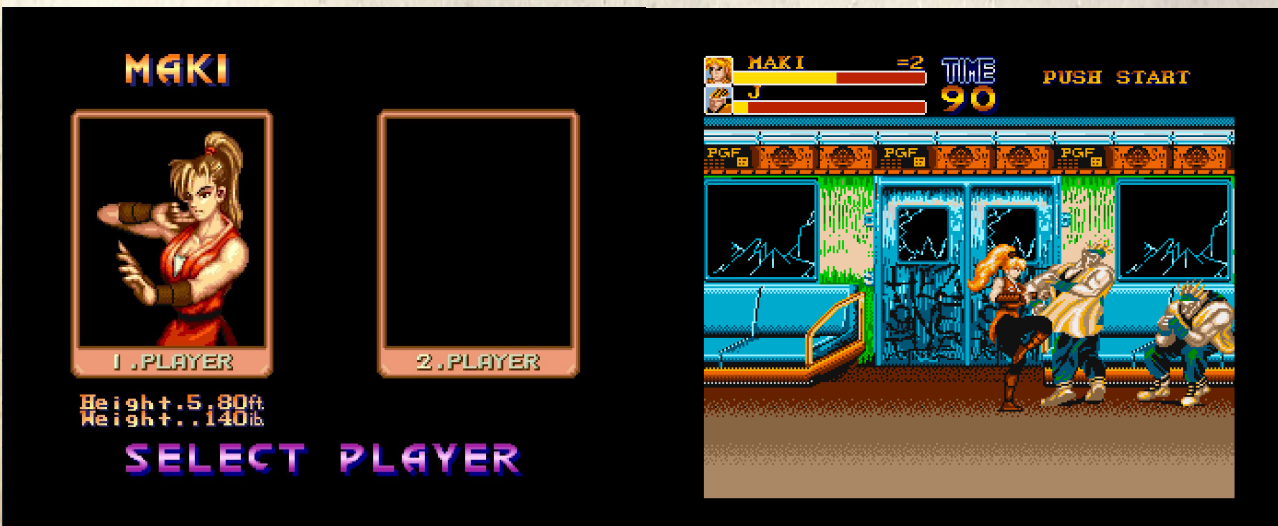
Il caso di Finale Fight è emblematico: il titolo arcade era un veloce ed adrenalinico beat'em up dove grafica, sonoro e gameplay risultavano davvero di ottimo livello, rendendo l'esperienza del cabinato originale molto appagante, per quanto un filo ripetitiva.
La speranza degli amighisti di poter avere una versione perlomeno "decente" del gioco da parte di US Gold si dovettero però scontrare con la realtà dei fatti.
Il titolo realizzato per Creative Materials da Richard Aplin, infatti, risultò rientrare esattamente nella casistica illustrata all'inizio dell'articolo: alla grafica ridotta a 16 colori,

Il boss del primo stage risulta decisamente più facile da sconfiggere, non potendo disporre di alcune mosse che nell'arcade che si rivelavano molto efficaci contro il giocatore.

privata di parallasse, musica, elementi grafici e animazioni varie, si dovette anche aggiungere una generale lentezza ed una difficoltà tarata malissimo a causa di nemici che circondavano e colpivano il protagonista senza possibilità di risposta da parte del giocatore, situazione frustrante e totalmente sconosciuta al coin-op.
Uniche note positive si potevano trovare nelle grandi dimensioni dei personaggi e nella possibilità di giocare in coppia con un amico.

Per anni i fan della piattaforma hanno sempre ritenuto e dichiarato che Amiga avrebbe potuto gestire molto meglio questa conversione senza una vera e propria prova tangibile, almeno fino all'uscita di questo Final Fight Enhanced, rilasciato a gennaio 2024. Questa nuova versione darà quindi loro ragione?

Iniziamo intanto con il dire che questo porting del gioco è il risultato di un lavoro amatoriale portato avanti da Nash Brick (alias Prototron) lungo ben tre anni e sviluppato come palestra per apprendere al meglio linguaggio Assembly 68000.
Per quanto in molti avessero suggerito al programmatore di rivolgersi al versante AGA del mondo Amiga, la sua sfida è stata proprio quella di riuscire a sfruttare al meglio il processore e il chip set degli Amiga dotati di 68000.
Alla fine Nash è comunque sceso a qualche compromesso, dato che il gioco richiede come minimo un chipset ECS (Amiga 500+ o 600), 2MB di Chip Ram, 512KB di Slow o Fast RAM e un controller a due pulsanti.
Tutto ciò ha permesso però di inserire musica in game e molti effetti audio

Un personaggio in più con il quale giocare certo non ci dispiace...

... specie se picchia i cattivi come un fabbro!

Questo boss è di una facilità disarmante (come quasi tutti quelli presenti): basterà metterlo all'angolo e riempirlo furiosamente di cazzotti per sconfiggerlo… non esattamente una strategia di combattimento molto raffinata.

concesso dato che si tratta del suo personaggio preferito all'interno della saga.
Nessun problema anche per l'opzione a due giocatori, presente anche in questa versione.

Lato grafico invece è stato recuperato il lavoro della conversione originale mantenendo purtroppo la medesima paletta utilizzata allora, unico dettaglio sul quale si sarebbe potuto intervenire non tanto aumentando i colori a schermo, ma piuttosto modificando alcune di queste tonalità per restituire un risultato più vicino all'originale (esperimenti peraltro fatti in altre occasioni e che hanno dimostrato di migliorare non poco la resa finale del gioco).

sacrificati nella versione della US Gold.
Allo stesso modo sono state recuperate alcune animazioni, così come alcuni elementi grafici, quali i bidoni, e sono state inserite le prese, totalmente assenti nel porting del 1991, la cui assenza è sempre stata ritenuta una delle più gravi perdite di quella conversione.
Ai tre protagonisti originali è stata poi aggiunta Maki, presa di peso da Final Fight 2: una "licenza" che il programmatore si è

Haggar sarà anche forte, ma è dannatamente lento, un dettaglio che mi ha sempre fatto preferire Guy o Cody.
Bisogna ammettere però che per spaccare una automobile questo bestione (anche sindaco della città) è perfetto!

Ciò che alla fine distingue questa nuova versione "enhanced" dalla precedente "made in US Gold" è soprattutto l'estrema velocità e giocabilità offerta dai sei livelli presenti, dotati di un pattern di movimento dei nemici più sensato e meno frustrante.
Da questo punto di vista il lavoro compiuto da Nash "Prototron" Brick è encomiabile, perché capace di restituire buona parte dell'azione con la quale il coin-op era riuscito a stregare gli appassionati.

Certo, anche questa nuova versione di Final Fight per Amiga qualche difettuccio lo ha, come ad esempio il fatto che spesso vi troverete a menare nemici che si trovano totalmente fuori dallo schermo o che, in determinate situazioni, l'assenza di alcuni schemi di attacco (e difesa) degli avversari renda molto più facile sconfiggerli, restituendo un'esperienza decisamente più abbordabile non solo della conversione del 1991, ma anche dell'originale.
Da segnalare poi il taglio del bonus stage nel quale si devono infrangere delle lastre

In rete ho recuperato questo esperimento di modifica e di uso dei 16 colori su Amiga: bisogna dire che la nuova paletta, quella in basso, è davvero molto migliore. Peccato non sia stato fatto nulla del genere in questa versione Enhanced

di vetro appese a dei ganci, pur essendo invece presente quello dedicato alla distruzione della automobile.
A quanto pare Nash Brick vorrebbe inserire ulteriori miglioramenti in futuro, ma ha anche dichiarato di volersi riposare concedere un periodo di meritato riposo, considerato quanto questo progetto lo abbia assorbito negli ultimi trentasei mesi.
Possiamo quindi sperare che alcune delle problematiche sopra esposte vengano in futuro ridotte, se non del tutto eliminate.

Quelle che vi ho elencate sono però mancanze davvero minime che non tolgono valore al risultato già raggiunto, tanto che vi consiglio caldamente di testarlo scaricando i file .adf da **qui** (il progetto è infatti totalmente gratuito e liberamente utilizzabile) per poterlo così giocare su real hardware, se disponete delle specifiche dette pocanzi, o attraverso un emulatore.

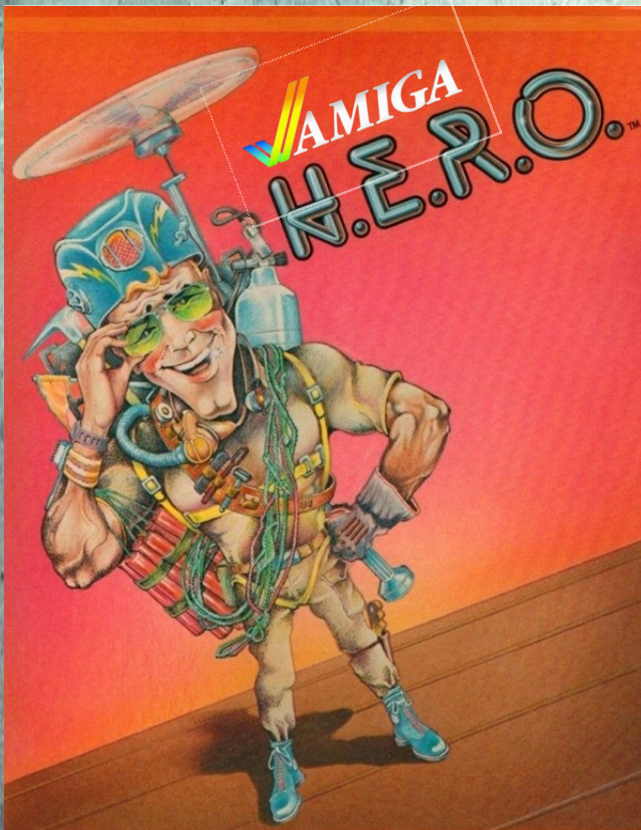
In conclusione, alla luce di questo nuovo porting, possiamo quindi asserire con assoluta certezza che il lavoro di US Gold, Creative Materials e Richard Aplin del 1991 potesse essere migliore?
Beh, la risposta è…. NÍ.

Se da un lato Final Fight Enhanced dimostra che, con ogni probabilità, nel 1991 fosse possibile fare qualcosina in più lato velocità e giocabilità, è anche doveroso riconoscere che la conversione originale venne realizzata per girare sui vecchi Amiga 500 (chipset OCS) con soli 512K di RAM di base.
Considerando inoltre che il povero Richard Aplin ebbe dei tempi strettissimi per lavorare, poco materiale dell’arcade originale da studiare e una minore conoscenza delle possibilità dell’hardware Amiga (internet e più di trent’anni di esperienza condivisa possono davvero fare la differenza), sarebbe piuttosto ingiusto addossare tutte le colpe solo alle sue capacità di programmazione.
Qualora una migliore versione riuscisse in futuro a girare su un A500 base, sarò ben felice di riaprire la questione.

Nella attesa, intanto, godiamoci questo Final Fight Enhanced! ■

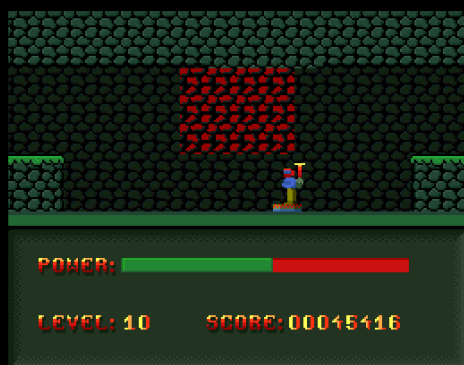
Massimiliano Conte

Commodoriani
SCORE 8,0

Veloce e giocabile, questo Final Fight Enhanced si è rivelata una esperienza divertente e davvero molto valida, ancor più incredibile se consideriamo il fatto che si tratta del lavoro di un solo programmatore che ha imparato il linguaggio Assembly 6800 proprio su questo codice.
Certo, ci sono voluti tre anni… ma la maggior parte di noi non riuscirebbe a fare qualcosa del genere nemmeno in un secolo!
Speriamo davvero che la passione spinga in futuro Prototron a limare e migliorare le imperfezioni tuttora presenti nel gameplay e, magari, a provare ad utilizzare una paletta di colori migliore per dare a tutto il lavoro un aspetto ancora più vicino al coin-op.

Nel 1984 Activision pubblicò HERO su Atari 2600, primo gioco realizzato dal giovane programmatore John Van Ryzin a superare l'allora severissimo controllo qualità dell'etichetta.
Il gioco vi vedeva impegnati a salvare dei minatori intrappolati in caverne sempre più profonde con il solo aiuto di uno zaino-elicottero, un laser e dei candelotti di dinamite.

Il successo del gioco fu tale da rendere pressoché d'obbligo la conversione su svariati sistemi dell'epoca, incluso il nostro amato C64.
Ahimè, quando due anni dopo venne lanciato il primo modello Amiga, nessuno pensò di recuperare questo titolo per convertirlo a dovere e mostrare le qualità grafiche del nuovo 16 bit Commodore.
Cosa sarebbe successo, invece, se Activision avesse deciso di far volare il valoroso Roderick Hero, protagonista del gioco originale, anche con le magnifiche possibilità hardware del nuovo computer?
Fino a pochi giorni fa non avevamo un'idea precisa del possibile risultato, almeno fino a ad inizio 2024, quando un programmatore di nome Tukinem ha deciso di rilasciare la sua personale conversione del gioco per A500 su Itch.io.
In totale onestà il coder ha però dichiarato che il tutto è partito più come una sfida per ricreare le meccaniche e i controlli del gioco, non pensando di realizzare una vera e propria conversione dell'originale.
Per questo motivo la grafica, per sua stessa ammissione, è al momento elementare e non sfrutta a fondo tutte le possibilità hardware offerte dalla piattaforma.
Gli stessi livelli non sono una copia carbone degli originali, ma si ispirano a quelle meccaniche per proporre una serie di caverne del tutto originali.
Quasi tutti gli elementi alla base di HERO per Atari 2600 sono però presenti: le

I primi livelli sembrano seguire la conformazione originale...

... ma ben presto le caverne presenteranno conformazioni ben diverse da quanto visto sul titolo per Atari 2600.

Le maledetti parete di magma incandescente: il minimo tocco causa la perdita di una delle preziose vite a disposizione.

Come nell'originale, con l'avanzare dei livelli, variano anche i colori delle grotte.

lanterne che, una volta toccate, si spengono facendo piombare la schermata nel buio (anche se molto meno fitto dell'originale), i muri che possono essere abbattuti anche con il laser una volta terminata la dinamite, le mortali pareti di magma, le zattere e le varie diramazioni dei cunicoli nei quali infilarsi.
E, a ben vedere, è proprio il fatto che una sola persona abbia lavorato a questo progetto a restituire l'idea che, qualora nel 1986 Activision avesse deciso di convertire HERO per Amiga, il risultato sarebbe potuto essere molto simile, posto che questo Ami-HERO richiede un totale di 1MB di RAM per girare, quantità di memoria che però sembra essere figlia della "amatorialità" del progetto più che di un'effettiva necessità del programma. Non penso, infatti, sarebbe stato impossibile comprimere un gioco del genere nei 512K di Amiga 500 o, addirittura, nei 256K base dell'Amiga 1000.

Al momento il programma non è comunque esente da difetti: alcune collisioni non funzionano a dovere, il laser non sembra seguire sempre correttamente il movimento del protagonista, manca qualche animazione e anche qualche effetto sonoro come, ad esempio, quello relativo all'esplosione della dinamite.
Assolutamente da rivedere, a mio avviso, anche la raffigurazione proprio della dinamite, ora rappresentata da una classica bomba rotonda al posto del ben più iconico candelotto rosso.

Tukinem però ci ha preso gusto e, con l'aiuto di un "vero" grafico, sta già provvedendo a rivedere l'intero progetto, per migliorare non solo l'aspetto di Ami-HERO, ma anche la sua giocabilità. Viste le ottime premesse non vediamo l'ora di vedere on-line la prossima versione del gioco. ■

Massimiliano Conte

Il voto che vedete è riferito alla versione attualmente disponibile che, come accennato, ha ancora qualche problema relativo alle collisioni (su 2600, ad esempio, le falene potevano essere colpite con il laser senza la necessità di volare).
Anche lato grafico e sonoro il giudizio è momentaneo, visti i promessi miglioramenti futuri anche in questo campo.
Già così, comunque, questa versione homebrew di HERO è godibile e divertente e rappresenta una bella sfida anche per chi, come me, ha passato le ore sull'originale.
Se anche voi siete curiosi di provarlo potete recuperarlo a questo indirizzo.

INTERVISTA A... ALESSANDRO VOLPATO

Diamo il benvenuto qui su Commodoriani ad Alessandro Volpato, game designer in forza a Commodore, che si è reso disponibile a questa piccola intervista.

Ciao Alessandro e grazie di essere qui con noi.

Grazie a voi per avermi invitato!

Partiamo con la classica domanda di rito: a che età ed in quale modo hai iniziato a giocare con i videogame e, più in generale, a conoscere il mondo dell'informatica?

Mi sono avvicinato al mondo dei videogame già da piccolo, grazie alla passione e alla curiosità per il mondo dell'informatica dei miei genitori. I miei primi ricordi riguardo al gaming, infatti, sono delle partite a Gran Turismo e Crash Bandicoot, con mio padre sul nostro vecchio tubo catodico in soggiorno.

C'è stato un gioco od un evento in particolare che ti ha fatto capire che questo sarebbe potuto diventare il tuo lavoro?

Fino agli anni dell'università, a dire il vero, mi sono sempre pensato esclusivamente come videogiocatore. Con l'arrivo della pandemia, e delle quarantene, però, ho iniziato a seguire i primi corsi di computer grafica e programmazione su Unreal Engine. Le soddisfazioni e i traguardi che ho potuto poi raggiungere, mi hanno dimostrato che il gaming sarebbe potuto essere la mia strada.

Che studi hai seguito per arrivare qui in Commodore?

Il mio percorso di studi è stato un po' atipico, infatti, al termine del liceo linguistico ho deciso di abbandonare le lingue per riprendere la passione per l'informatica seguendo il corso di scienze informatiche.
Tuttavia, con il proseguire del percorso universitario mi sono reso conto di voler fare qualcosa di più artistico e incentrato sul gaming. Al termine dell'università, quindi, ho potuto fare i primi lavori come level designer per aziende estere e, al termine del Master in Game a BigRock, sono approdato come 3D Artist e Level designer presso Commodore.

Quali sono le difficoltà maggiori che incontri nel tuo lavoro?

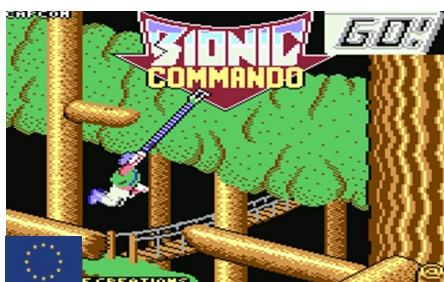
Il nostro settore è in continuo sviluppo e progresso, quindi direi che la difficoltà maggiore che ho riscontrato sta nel rimanere costantemente aggiornati e al passo con tecnologie che progrediscono a ritmi incredibili, sopratutto al giorno d'oggi. Da citare comunque la competitività presente nell'industria videoludica, piena di talenti e ottimi artisti, che rendono l'ambiente molto competitivo, seppur sempre supportato da una community di sviluppatori e artisti altamente collaborativi.

Puoi dire ai lettori di Commodoriani su cosa stai lavorando in questo periodo?

Purtroppo non posso rivelare molto, posso però dire che siamo al lavoro per riportavi alcuni dei titoli che avete giocato sui vecchi Commodore, ma in una veste tutta nuova, grazie alle nuove tecnologie e ai nuovi mezzi a nostra disposizione.
Il nostro obbiettivo è di farvi reinnamorare dei giochi che vi hanno fatto divertire in passato, trattandoli col dovuto rispetto, e, magari, di far avvicinare i nuovi videogiocatori ai titoli che hanno contribuito a rendere storico il marchio Commodore.

Per concludere, c'è qualcosa che ti affascina particolarmente della storia di Commodore?

La cosa che mi ha sempre affascinato è stato vedere effettivamente il ricordo e i sentimenti che Commodore aveva lasciato in tutti i videogiocatori, e non. Mentirei se dicessi di non essere affascinato dalla possibilità di lavorare a progetti che significano molto per tanti appassionati... spero che riusciremo a farvi divertire e, magari, innamorare di qualche vecchia perla che, io stesso, sto riscoprendo grazie a Commodore. ■

CONVERSIONI EU Vs USA: BIONIC COMMANDO

Da Commodoriani super esperti quali siete vi sarà capitato di notare che alcune conversioni arcade, specie sul C64, hanno goduto di due porting ufficiali diversi, oggi contraddistinti dalla dicitura USA o EU.

Il perché questo avvenne non è del tutto chiaro, anche se il fatto che la distribuzione offerta da molti publisher fosse limitata a determinati territori unito al fatto che la vendita della medesima licenza a più aziende consentisse di massimizzare il ricavo, sono ipotesi piuttosto verosimili in grado di giustificare questa pratica.

Uno degli esempi più lampanti di tale politica fu sicuramente quello di **Bionic Commando** che, in Europa, venne convertito da Software Creation per GO! mentre in USA venne affidata da Capcom USA a Pacific Dataworks International.

Il risultato è molto interessante, perché dimostra quanto l'abilità dei programmatori possa incidere sul risultato finale di un programma a parità di hardware: qui in Europa, almeno in questo caso, fummo quelli "fortunati" perché la versione distribuita da noi fu estremamente valida, offrendo grafica e sonoro di ottimo livello, uniti ad una giocabilità vicina all'originale.

Di tutt'altra pasta la versione americana, imbarazzante sotto qualsiasi punto di vista la si voglia valutare.

Provatela se non ci credete.

Follow us

Instagram

CONTACT US

info@commodore.inc

WEB SITE

COMMODORE.INC